

PASAR SENI DI MANADO

‘PENERAPAN PRINSIP MANIERA MENURUT ARATA ISOZAKI’

Stevy Buloglabna¹
Alvin J. Tinangon²
Esli D. Takumansang³

ABSTRAK

Seni merupakan suatu bentuk ekspresi seniman yang memiliki sifat-sifat kreatif, emosional, individual, abadi dan universal. Sesuai dengan salah satu sifat seni yakni kreatif, maka seni sebagai kegiatan manusia selalu melahirkan kreasi-kreasi baru, mengikuti nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Kurangnya sarana kesenian atau akses yang sulit dijangkau di Kota Manado, mengakibatkan hasil-hasil karya sulit dikomersilkan lagi. Selain itu, tingginya tingkat pengangguran dan jumlah masyarakat miskin di Kota Manado memacu meningkatnya permasalahan sosial dalam masyarakat. Demi mewujudkan kota Manado menjadi kota yang Semarak dan berbudaya, maka masalah sosial seperti ini sudah seharusnya diatasi.

Pasar Seni di kota Manado hadir dan bertujuan untuk mewadahi kegiatan Seni dan mewujudkan suatu fungsi komersil dalam memenuhi kebutuhan para seniman dan masyarakat, sekaligus tempat hiburan serta sebagai sarana pembelajaran yang lebih mengarah pada pengembangan diri.

Tema perancangan yang digunakan yaitu Penerapan Prinsip “Maniera” Menurut Arata Isozaki, dengan menggunakan beberapa Metode konsep, yaitu Konsep Organik, Metabolism dan Geometris. Pada hasil perancangan Pasar Seni ini, tiga metode desain yang nampak baik pada interior, ruang luar maupun fasade bangunan, menawarkan fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan jual-beli serta kegiatan seni yang turut mengangkat kota Manado sebagai kota yang semarak dan berbudaya.

Kata kunci : Pasar Seni, Geometris, Metabolisme, Organik

PENDAHULUAN

Setiap manusia adalah seniman, disadari ataupun tidak karena manusia adalah suatu karya seni Tuhan Yang Maha Kuasa. Sehingga dapat dikatakan bahwa dimanapun manusia berada yang adalah makhluk Tuhan yang diciptakan penuh dengan seni akan selalu melakukan seni dengan cara-cara dan kebudayaannya masing-masing.

Berkesenian adalah salah satu ekspresi proses kebudayaan manusia. Kesenian adalah salah satu ciri utama suatu kebudayaan. Bagi manusia, kesenian memiliki dua dimensi, yaitu dimensi budaya (pemerdekaan diri) dan dimensi fungsional (kegunaan, efisiensi, teknis dan komersil). Manusia ingin menikmati dan membagikan pengalaman estetis dalam kehidupannya, sehingga berkesenian menjadi penting dalam hidup.

Kurangnya sarana atau akses yang sulit dijangkau untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan seni, seperti terhitung di kota Manado sendiri memiliki beberapa fasilitas seni yaitu Taman Budaya, tempat pementasan seperti TKB dan sekitar 32 sanggar seni dan hampir 50 seniman senior serta kurang lebih 100 grup band yang ada di kota Manado dan sekitarnya tidak akan merasa nyaman karena semua fasilitas seni di kota Manado sekarang tidak berjalan seperti bagaimana fungsinya sehingga Industri seni di Manado terkena imbasnya, hasil karya sulit dikomersilkan akibat sang seniman tidak dapat memamerkan hasil karyanya kepada masyarakat umum, padahal hadirnya karya seni cukup berguna bagi kota Manado. Dengan hadirnya karya-karya seni, baik seni rupa, seni tari, seni sastra, seni pentas/drama dan seni musik, kota Manado bisa berpotensi untuk lebih dikenal masyarakat luas. Melihat pada realitas sejarah, seni tidak dapat tumbuh dan berkembang sendiri.

Untuk itu *Pasar Seni* ini hadir di kota Manado agar dapat mewadahi kegiatan Seni dan mewujudkan suatu fungsi komersil dalam memenuhi kebutuhan para seniman (produsen) dan masyarakat (konsumen) yang mencari kepuasan dalam berkarya, selain itu juga para seniman dapat memamerkan karya-karya seni dan dapat dinikmati oleh para penikmat seni baik itu masyarakat lokal maupun mancanegara, mengingat Manado merupakan salah satu pintu gerbang di Indonesia Timur.

Selanjutnya, untuk mewujudkan fasilitas ini menjadi suatu rancangan yang Arsitektural maka dibutuhkan suatu pendekatan dalam proses perancangannya. Tema yang digunakan pada proses desain Pasar Seni ini yaitu Penerapan Prinsip “Maniera” Menurut Arata Isozaki. Tema ini merupakan sebuah tema hasil buah pikir dari Isozaki, yang akan diterapkan ke dalam Pasar Seni yang akan dirancang dengan menggunakan beberapa metode yaitu, Konsep Organik dan Metabolism yang lebih mengutamakan tampilan bangunan baik interior atau Eksterior bangunan agar menyatu dengan alam untuk tetap mencerminkan pola hidup masyarakat

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

yang selalu berkaitan dengan alam baik itu dalam kesenian ataupun yang lainnya sehingga pasar seni dapat memiliki ciri khas tersendiri. Ada juga Konsep Geometris yaitu untuk menampilkan bentuk bangunan yang tetap mempertahankan bentuk-bentuk dasar Arsitektural ataupun Tipologi pasar, serta memiliki ruang luar yang berciri khas khusus, sehingga membuat bangunan tersebut lebih bervariasi dan memiliki daya tarik yang kuat, dan membuat para penikmat seni bukan hanya melihat hasil karya seni yang di tampilkan pada pasar seni tetapi juga turut merasakan karya seni yang tercipta melalui perancangan ini.

Pada akhirnya, Pasar Seni ini diharapkan dapat menjadi suatu jalan terciptanya nilai-nilai estetika dalam masyarakat, rasa persaudaraan antar masyarakat, dan menjadikan kota Manado menjadi kota yang lebih semarak dan berbudaya, serta memiliki jati diri, juga memberikan wadah bagi seniman di kota Manado untuk memamerkan karyanya bagi para penikmat seni yang membutuhkan jasa para seniman.

METODE PERANCANGAN

Mengingat hasil yang diharapkan semaksimal mungkin dalam waktu yang terbatas maka dilakukan berbagai langkah pendekatan dalam memperoleh informasi yang diharapkan dapat mendukung objek dan tema perancangan, yang meliputi aspek-aspek berikut ini:

- **Pendekatan Tematik**, bertujuan untuk lebih mengenal dan mendalami serta memahami Prinsip *Maniera* yang di usung *Arata Isozaki*.
- **Pendekatan Tipologi Objek**, yang merupakan pemahaman tipe bangunan yang akan dihadirkan baik dari segi fungsi, bentuk dan langgam. Pemahaman tipologi terdiri dari identifikasi dan pengolahan tipologi bangunan.
- **Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan**, yang meliputi pemilihan lokasi dan tapak berdasarkan RTRW yang dimiliki Kota Manado, serta analisis tapak dan lingkungan.

KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek

Pasar Seni adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan jual-beli, baik itu hasil karya seni ataupun jasa dari para seniman itu sendiri. Selain itu juga merupakan ruang pameran bagi para penikmat seni baik itu Tata aturan, tradisi, adat istiadat, karya seni tari, seni drama, seni music dan seni rupa serta tempat menuangkan ide, inspirasi dan menyalurkan bakat untuk menghasilkan karya seni yang memiliki nilai keindahan bagi diri sendiri maupun bagi orang lain, dan mempunyai daya jual yang tinggi bagi masyarakat.

2. Prospek dan Fisibilitas Objek Perancangan

a. Prospek objek rancangan.

Proyek atau objek ini menunjang para seniman untuk lebih aktif melakukan karya-karya seni yang lebih terexpos untuk dinikmati dan mudah didapati oleh masyarakat, serta turut mempublikasikan seni dan budaya Kota Manado ataupun Sulawesi Utara pada wisatawan yang datang sehingga secara tidak langsung turut memberikan kontribusi bagi pemerintah karena menjadi suatu daya tarik bagi masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung. Selain itu objek ini merangkum kegiatan dari aspek jual-beli serta rekreasi/hiburan menjadi suatu kombinasi ruang dalam dan ruang luar yang terpadu karena menyediakan fungsi dan layanan yang variatif.

b. Fisibilitas objek rancangan

Untuk fisibilitas, objek ini hadir sebagai wadah meningkatkan kreatifitas dan pertumbuhan masyarakat khususnya dalam bidang seni, baik Seni Rupa, Seni Tari/gerak, Seni Suara/Vocal/Musik, Seni Sastra dan Seni Teater/drama, serta pelestarian minat masyarakat dalam pengembangan diri untuk mencapai kepuasan seni yang pada dasarnya di miliki setiap Manusia. Keistimewaan tersendiri dari objek ini yang menjadikannya berbeda dengan objek lain terletak pada pemilihan lokasi yakni di tempat yang secara umum mudah diakses masyarakat kota dan juga dirancang dengan arahan desain yang berbeda. Dari segi jenis pelayanan objek ini bertujuan untuk memberikan suasana yang baru atau berbeda khusus pada kegiatan fungsi Komersil sekaligus tempat hiburan dan sarana pembelajaran yang lebih mengarah pada pengembangan diri.

3. Kajian Tema Perancangan

a. Asosiasi Logis Tema Dan Kasus Perancangan

Proses penentuan objek terjadi lewat pola pikir dua arah antara tema yang digunakan dengan judul yang akan dipakai karena berangkat dari pemahaman tema ini. Saat tema ini dikaji, ditemukan bahwa ada aspek-aspek yang menonjol dalam karya-karya Arata Isozaki yaitu cara mendesain yang lebih mengutamakan cara prinsip-prinsipnya yang disebut “Maniera”. Karya arsitektural Arata Isozaki selalu mengusung aspek relaksasi, religius, eksibisi, dan semi-edukasi. Aspek-aspek tersebut dikaji bersama dengan fenomena yang menjadi latar belakang serta rumusan masalah yang selanjutnya menghasilkan output objek Pasar Seni di Manado yang akan dirancang sesuai kebutuhan dan menjadi jawaban dari fenomena dan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, yakni bangunan yang memfasilitasi aktivitas Seni serta kegiatan-kegiatan kreatif masyarakat di Manado dengan suasana yang edukatif dan rekreatif

Posisi tema dalam proses perancangan sangat vital karena tema menjadi jiwa dari suatu desain. Oleh sebab itu, dalam proses pemilihan tema perlu dipertimbangkan faktor asosiasi logis dengan objek Pasar Seni itu sendiri. Dalam hal ini tema yang diangkat yaitu Penerapan Prinsip “Maniera” menurut Arata Isozaki.

Prinsip Perancangan menurut Arata Isozaki tersebut akan dijabarkan dalam suatu strategi implementasi

tematik yang terbagi menjadi tiga bagian penting yaitu Metabolism, Geometri, dan Organik dengan tujuan menghasilkan suatu kombinasi menarik antara suasana ruang dalam dan ruang luar yang nyaman sebagai ruang tempat terjadinya aktifitas komersial Seni dan juga rekreatif untuk kegiatan-kegiatan masyarakat yang bersifat hiburan. Proses olah bentuk ruang dalam dan ruang luar dilakukan dengan mengeksplorasi prinsip Maniera menurut Arata Isozaki agar desain tersebut menghasilkan pengalaman ruang dalam dan ruang luar yang arsitektural.

b. Kajian tema perancangan

Penggunaan tema “Penerapan Prinsip “Maniera” menurut Arata Isozaki” pada desain Pasar Seni di Manado berada dalam cakupan konsep ‘Maniera’ dari Arata Isozaki.

Tinjauan literatur mengenai Maniera adalah sebagai berikut:

- Kata ‘Maniera’ berasal dari bahasa Italia “manner”, dari bahasa Inggris yang berarti ‘style’ (Encyclopædia Britannica, Inc ©2013). dalam bahasa Indonesia yaitu gaya atau ragam. (Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Online, oleh Ebita Setiawan © 2012-2013 versi 1.2)
- Arata Isozaki adalah seorang arsitek Jepang kelahiran 23 July 1931

Berdasarkan pemahaman arti kata di atas, maka secara etimologis Maniera menurut Arata Isozaki adalah ragam atau gaya Arata Isozaki merancang dalam arsitektur dimana dalam setiap perancangan Arata Isozaki selalu menggunakan 3 metode yang dia muat dalam Maniera yaitu, Geometri, Metabolism dan Organik.

- Pemikiran Isozaki yang tergabung dalam maniera meliputi:
 - **Metabolism**
Merupakan konsep dimana Isozaki berusaha menyatakan unsur – unsur public dan privat dalam satu bangunan, menggunakan analogi biologis dan dalam perkembangannya menggunakan teknologi prefabrication.
 - **Geometri**
Prinsip Isozaki dalam merancang dengan konsep geometri adalah tidak ada cara untuk merancang dan analisis program arsitektur selain menggunakan bentuk-bentuk dasar. Terwujud dalam komposisi bentuk massa geometri yang dikenal dengan kurva Monroe serta transformasi bentuk pada beberapa bagian.
 - **Organik**
Upaya Isozaki dalam mendekatkan bangunan dengan alam, menggunakan desain natural dan penyatuan dengan alam. Prinsip horizontalisme dan kontinuitas, ekspresi bahan alam serta penggunaan elemen air mewujudkan konsep organik dalam karya-karya arsitektur Arata Isozaki.

- Analisa Objek karya Arata Isozaki
Untuk mempermudah dalam memperoleh pemahaman yang lebih jelas terhadap tema ini, dilakukan juga analisa terhadap objek-objek rancangan Arata Isozaki yang didesain dengan menggunakan tiga prinsip Maniera, analisa bangunan menggunakan pendekatan deskriptif

- Kitakyusu City Museum Of Art And Annex

- Metabolism

Penyatuan dalam satu bahasa antara unsur publik dengan ruang yang bersifat pribadi yang menjadi landasan dasar metabolisme tercermin.

Bangunan mengikuti irama bukit dengan bentuk yang melebar pada bagian bawah dan menggunakan analogi biologis.

- Geometri

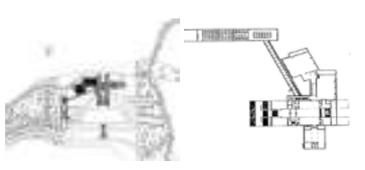
Susunan massa

bangunan menggunakan bentuk-bentuk geometri. Museum Kitakyusu menggunakan massa utama 2 buah balok sejajar yang berukuran 32x32 kaki dengan panjang 200 kaki. Bentuk-bentuk geometri lain yang digunakan pada museum ini berupa kubus dan lengkungan-lengkungan serta bentuk tabung.

- Organik

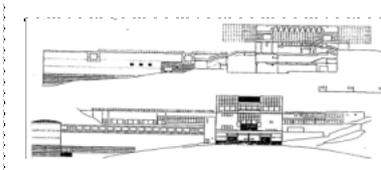
Ruang pameran menggunakan desain natural, penyatuan dengan alam, bersifat organik. Fasade bangunan pada entrance menggunakan bahan bangunan alam, dinding dilapisi marmer putih.

Bangunan museum melebarkan bentuk secara horizontal, bangunan landai, memajang, mengikuti permukaan bumi dengan penggunaan garis-garis horizontal yang memberi kesan dekat dengan tanah/bumi. Kesan harmoni dengan alam pada museum tersebut dengan konsep horizontalisme dalam arsitektur organik.



Gambar 1. Lay out

Sumber: Fuji Agung S; Seminar Kajian Konsep karya arsitek Arata Isozaki



Gambar 2. Tampak

Sumber: Fuji Agung S; Seminar Kajian Konsep karya arsitek Arata Isozaki



Gambar 3. Bentuk-bentuk dasar geometri

Sumber: Fuji Agung S; Seminar Kajian Konsep karya arsitek Arata Isozaki

Bangunan dengan site di puncak bukit yang serasi dengan alam atau lingkungan sekitarnya menjadi satu kesatuan. Pola bangunan sesuai dengan tapak dan unsur-unsur alami (pepohonan). Kesatuan dengan alam pada arsitektur organis tercermin juga dalam melalui unsur surprise terhadap bentuk rekayasa alam dan bangunan. Kesatuan timbul dengan memberikan permainan tangga. Sehingga memberi kesan bahwa walaupun pengunjung berada di dalam bangunan, tetap merasakan suasana alam yang berbukit-bukit.



Gambar 5. Bangunan menyatu dengan alam

Sumber: Fuji Agung S; Seminar Kajian Konsep karya arsitek Arata Isosaki

4. Analisis Perancangan

a. Analisa program dasar fungsional

Pemilik, adalah dari pihak swasta di bawah yayasan yang berkoordinasi dengan pemerintah dalam pengawasan.

- *Pemilik*, adalah dari pihak swasta di bawah yayasan yang berkoordinasi dengan pemerintah dalam pengawasan.
- *Pengelola*, adalah institusi yang ditunjuk oleh pemilik yang didalam hal ini adalah swasta, untuk mengelola fasilitas bangunan yang ada didalamnya.
- *Pengguna*, adalah mereka yang memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang diwadahi objek perancangan. Pengguna dari fasilitas-fasilitas dalam Pasar Seni ini antara lain:
 - o Menyediakan barang-barang hasil karya seni untuk dijual ke masyarakat umum sesuai dengan fungsi komersil objek.
 - o Memamerkan hasil karya seni untuk dapat di lihat masyarakat dan bisa bermanfaat.
 - o Melakukan pentas dan konser untuk dinikmati setiap orang yang berkunjung.
 - o Memberikan informasi bagi masyarakat yang membutuhkan.
 - o Menggunakan fasilitas bengkel seni yang ada dalam pasar seni.
- *Pengunjung*, adalah masyarakat umum yang mencari kepuasan dalam berbelanja barang-barang hasil karya seni dan menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pihak pengelola ataupun pengguna secara terbatas. Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung antara lain:
 - o Melakukan kegiatan jual beli baik barang maupun jasa para seniman yang ingin berburu karya seni maupun untuk keperluan pribadi (cth: jasa lukis, jasa dekorasi, jasa band dll).
 - o Mengikuti kegiatan pameran serta pertunjukkan seni, baik itu pameran seni rupa maupun pertunjukan tari, theater dan konser di dalam Pasar Seni.
 - o Rekreasi dan hiburan untuk memberikan suasana santai dan rekreatif bagi pengunjung berupa *live music, graffiti, skatepark*, dan lain-lain.
 - o Pertemuan dalam bentuk diskusi dan memberikan informasi yang terkait dengan seni
 - o Bazar seni

Estimasi jumlah pengunjung

Prediksi jumlah pengunjung yang akan mengunjungi objek rancangan ini, berdasarkan pada data jumlah penduduk yang ada.

Persentase pertumbuhan penduduk = 1.12%

Estimasi jumlah pengunjung menggunakan rumus berganda:

$$P_n = P_0 (1+i)^n$$

P_n : prediksi jumlah penduduk

P_0 : jumlah penduduk yang ada

i : penambahan jumlah penduduk (%)

n : prediksi tahun

Asumsi pertumbuhan penduduk selama 20 tahun kedepan ialah:

- Jumlah penduduk kota Manado sampai dengan tahun 2030

$$\begin{aligned} P_{2030} &= 410.481 (1+1.12\%)^{20} \\ &= 410.481 (1+0.11)^{20} \\ &= 410.481 \times 1.24 \\ &= 508.996 \text{ orang} \end{aligned}$$

Untuk pengunjung Manado, diasumsikan 30% dari jumlah penduduk:

$$= 508.996 \times 30\%$$

$$= 152.698 \text{ orang}$$

- Jadi, asumsi pengunjung perhari :

$$152.698 : 365 = 418 \text{ org/hari}$$

b. Analisa Tapak

Berdasarkan kriteria-kriteria pemilihan lokasi dan tapak, maka ditetapkan bahwa tapak terpilih adalah berlokasi di Jl. Sam Ratulangi (Kecamatan Wenang), Manado.

Jumlah Penduduk Manado	410.481
-------------------------------	----------------

Tabel 1. Besaran Ruang

Sumber: Penulis, 2014

No	Fasilitas	Luasan Lantai (m ²)
1	Fasilitas Utama : - Audio Art - Visual Art - Audio - Visual Art	874,68
2	Fasilitas Pengelola	478.08
3	Fasilitas Penunjang	437.4
4	Servis	1916
TOTAL		9918

- **Luas / dimensi Luas Site** : $\pm 2.2162 \text{ m}^2 = 2.2 \text{ Ha}$
- **Area Sempadan** :
 - Jalan Utama Lebar Jalan 12 meter = 7 meter
 - Jalan sekunder selatan 8 meter = 5 meter
 - 7 meter x 239.7 meter = 1677.9 m²
 - 5 meter x 334.7 meter = 1673.5 m²
 - Total luas sempadan = 3351.4 m²

Luas Site Efektif = Luas Site – Total Luas Sempadan
 = 2.2162 - 3351.4
 = 18811 m²

Luasan Lantai Dasar :

BCR = 60% X Luas Site Efektif FAR = 200% X Luas Site Efektif

BCR = 60% X 2.2162 FAR = 200% X 18811

BCR = 13297 m² FAR = 37622 m²

Jumlah Lantai FAR/BCR

$37622/13297 = 2.8 = 2 - 3 \text{ Lantai}$

c. Analisa Zoning dan Konfigurasi Massa

- **Analisa Zoning berdasarkan Eksisting Site, Area Efektif, dan Sempadan**

Data Tapak:

- Site bukan lahan kosong, terdapat beberapa bangunan pendidikan dan beberapa bangunan yang hanya disewakan - bersi fat sementara, dengan aktivitas di dalamnya adalah kegiatan perdagangan (rumah makan, tempat servis kendaraan roda dua) dan kegiatan pendidikan (perguruan tinggi dan sekolah dasar)
- Site berada pada *Jl. Sam Ratulangi* dengan massa sekitar site terdiri dari bangunan Bank BCA, Bank Sinarmas, Gereja GMIM Kristus, Gedung Juang, MultiMart, Gedung Telkom dan ruko-ruko, bangunan komersil lainnya, dan pemukiman penduduk.

Tanggapan rancangan:

- Bentukkan massa di rancang untuk menonjol di banding bentuk eksisting sekitar sebagai upaya pencapaian tujuan objek yakni tempat kegiatan seni dalam bentuk Pasar.
- Area berwarna kuning (site efektif) untuk bangunan permanen sedangkan area berwarna biru muda yakni daerah sempadan dapat diolah menjadi area untuk non-permanen, seperti tempat parkir kendaraan roda dua/roda empat, *pedestrian way*, ruang terbuka hijau.

Berdasarkan survei data fisik lokasi objek perancangan maka data-data view keluar dan ke dalam tapak dapat diuraikan sebagai berikut:

- Site tidak memiliki view yang menarik sama sekali, karena semua sudut site tertutup bangunan-bangunan tinggi.
- Visual akses memungkinkan dari segala arah baik utara, barat, selatan, dan timur.
- Visual Akses sebelah timur dan barat sangat padat dengan kendaraan.

Tanggapan rancangan

- Fasilitas utama dan fasilitas penunjang harus lebih terekspos agar dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat yang hendak melintas di area sekitar site.
- Area servis seperti parkir harus berada dekat akses masuk atau jalan akan dikelola *landscaping*-nya (akan ada elemen taman, pohon pengarah, *pedestrian way*) sehingga bagian depan dari site tidak monoton berupa parkir.
- Karena view site yang kurang menarik, maka diperlukan view internal dan pengadaan vegetasi atau ragam ruang luar lainnya yang dapat menciptakan suasana view yang lebih menarik.
- Area servis lainnya akan diletakkan di samping fasilitas utama dan fasilitas penunjang karena mengingat pada bagian utara dan selatan tidak terlalu padat kendaraan.

- **Analisis Zoning berdasarkan Sirkulasi**

Analisis berdasarkan sirkulasi dilakukan untuk:

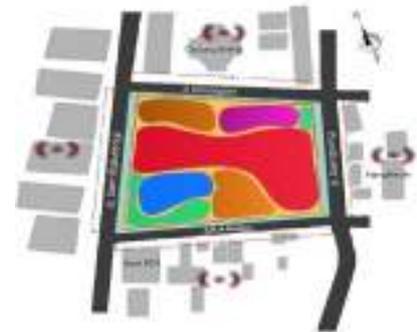
- Menentukan *entrance* dan *outrance* yang ideal sehingga terhindar dari kemacetan pada akses masuk lokasi (kelancaran masuk-keluar kendaraan)

- Menentukan kemudahan dalam pencapaian pada lokasi/objek

Data tapak :



Gambar 6. Analisa Luas Site
 Sumber: Data Pribadi, 2013



Gambar 7. Input Zoning Konfigurasi Massa
 berdasarkan Analisis Visual Access & Visual Exposure
 Sumber: Penulis, 2013

- Dua akses utama melalui Jl. Samratulangi dan Jl. Sarapung. Keduanya merupakan sirkulasi satu arah. Ada juga Jl. Diponegoro dan Jl. R A Kartini yang merupakan akses satu arah yang dapat menjadi alternatif akses utama ke-site.
- Jl. Samratulangi, Jl. Sarapung, Jl. Diponegoro dan Jl. R.A Kartini tingkat kepadatan tinggi, karena merupakan akses utama pada pusat Kota, dan merupakan jalur bertemunya kendaraan umum dari berbagai wilayah di Kota Manado.
- Banyak pejalan kaki ditemukan semua akses jalan tersebut.
- Kondisi jalan yang baik dan tersedia trotoar
- Pada ruas jalan Jl. Samratulangi sering juga terjadi perubahan sirkulasi dari 1 arah menjadi 2 arah.

Garis-garis acak menjadi sumbu yang ditarik dari titik-titik entrance alternatif, yang dapat juga menjadi alternatif sirkulasi serta membentuk grid/pola perletakan massa/fasilitas dalam site.

Tanggapan rancangan:

- Akan ada beberapa alternatif *entrance* dan *outrance* baik untuk kendaraan dan pejalan kaki
- Zonasi fasilitas dan tata letak massa akan menyesuaikan dengan *entrance* dan *outrance*, pola sirkulasi kendaraan dan jalur pedestrian
- Akan dibuat jalur pedestrian di bagian luar mengelilingi tapak karena area sekeliling tapak sering ramai dengan pejalan kaki
- Akan dibuat jalur pedestrian dalam site yang menghubungkan beberapa masa bangunan agar sirkulasi dalam site tidak terganggu karena mengingat objek sebagai fungsi komersil.

Analisis Zoning berdasarkan Klimatologi

Analisis berdasarkan klimatologi (matahari, angin, dan curah hujan) dilakukan untuk mendapatkan tata letak serta orientasi bangunan yang optimal dengan pertimbangan fasilitas-fasilitas atau ruang-ruang tertentu memperoleh sinar matahari cukup, suasana teduh serta penghawaan alami.

Data Tapak:

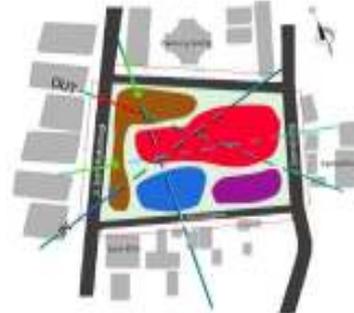
- Angin laut terjadi pada siang hari dari arah barat/pantai dan angin darat terjadi pada malam hari dari arah timur, pada site tidak mendapat angin yang maksimal karena terhalang oleh bangunan di sekitar site.
- Pengaruh iklim tropis lembab maka curah hujan cukup tinggi.
- Cahaya/panas matahari yang kurang menguntungkan di sore hari dari arah barat site.

Tanggapan rancangan:

- Rentang waktu aktivitas pada objek sebagian besar dimulai pada pagi hari pukul 10.00 hingga malam hari pukul 19.30. Fasilitas-fasilitas yang berfungsi pada pagi hari akan dioptimalkan letaknya sehingga dapat menerima cahaya matahari sesuai dengan kebutuhan dari ruang-ruang yang tersedia begitu pula sebaliknya untuk fasilitas tertentu yang kepadatan aktivitasnya dimulai sore-malam hari akan dioptimalkan letaknya sehingga silau cahaya matahari sore tidak mengganggu kenyamanan dalam beraktivitas.
- Pohon – pohon peneduh atau vegetasi di ruang luar untuk mengantisipasi cahaya matahari sore yang berlebih serta membuat suasana berbelanja pada pasr sei menjadi rindang dan sejuk.
- Angin laut dan angin darat dapat menjadi penghawaan alami bagi objek. Penempatan fasilitas utama dan fasilitas penunjang (*indoor* dan *outdoor*) diberi space atau jarak tertentu berkaitan dengan ruang luar untuk dapat memaksimalkan angin sebagai penghawaan alami sehingga tercipta kenyamanan dalam aktivitas pengunjung.

Analisis Zoning berdasarkan Kebisingan

Analisis dilakukan untuk menentukan tata letak massa berkaitan dengan kebutuhan suasana dari tiap-tiap fasilitas/ruang. Fasilitas yang butuh suasana tenang dan hening atau tingkat kenyamanan tinggi akan ditempatkan di daerah dengan level kebisingan rendah. Untuk fasilitas yang tidak perlu mendapat perlakuan khusus dalam hal kebisingan akan diletakkan pada daerah dengan level bisingsedang-tinggi.



Gambar 8. Input Zoning berdasarkan Sirkulasi

Sumber: Penulis, 2013



Gambar 9. Input Zoning berdasarkan Sirkulasi

Sumber: Penulis, 2013

Data Tapak:

- Area timur, barat, berbatasan langsung dengan jalan yang memiliki keramaian yang tinggi, sehingga akan selalu bising baik siang ataupun malam hari.
- Utara dan selatan merupakan jalan dengan tingkat kepadatan kendaraan level sedang – tinggi, sehingga pada jam – jam tertentu terjadi kebisingan.

Tanggapan rancangan:

Menempatkan vegetasi dan bidang area grafiti sebagai *buffer* kebisingan

▪ Analisa Zoning berdasarkan Kegiatan

Analisis didasarkan pada kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan dalam objek rancangan, terkait dengan suasana atau kebutuhan tata letak fasilitas.

Data Objek

- Kegiatan-kegiatan yang ada pelaksanaannya terbagi pada fasilitas utama, fasilitas penunjang, fasilitas pengelola, dan servis.

Tanggapan rancangan

- Akan dibuat sirkulasi dalam bentuk pedestrian di dalam site sebagai penghubung dan sirkulasi setapak untuk menghubungkan masa ke masa dan untuk memudahkan pembeli untuk menemukan ruang yang dituju.
- Fasilitas utama dan fasilitas penunjang diletakkan di tengah dan saling berdekatan agar mudah dicapai oleh pengunjung, juga sebagai upaya menghadirkan plaza di antara beberapa massa.
- Fasilitas pengelola diletakkan berdekatan dengan fasilitas utama dan fasilitas pengunjung agar kegiatan pengawasan dan pengontrolan dapat berjalan lancar
- Servis dalam hal ini parkir diletakkan di titik – titik yang berdekatan dengan jalan dan akses masuk ke site untuk memfasilitasi kebutuhan tempat parkir dari pengunjung dan pengelola
- Zona servis lainnya (MEE, *Cleaning Service*, dan Toilet) diletakkan dibagian belakang site.

▪ Analisis Bentuk Berdasarkan Studi Tipologi/Studi Objek Sejenis dan Tema perancangan

Analisis gubahan bentuk dan ruang mengacu pada karakteristik dasar dari tipologi fungsi objek dan studi objek sejenis serta Tema perancangan yang mengacu pada beberapa metode dalam prinsip *Maniera*. Perancangan Pasar Seni memiliki dua aspek utama yang digabung, yaitu; Komersil dan Rekreasi. Dua aspek terbagi dalam fasilitas utama dan fasilitas penunjang yang akan disediakan baik di *indoor* dan *outdoor*.

- Analisis bentuk berdasarkan tipologi objek
- Analisis bentuk berdasarkan tema perancangan, yaitu beberapa metode Prinsip Maniera menurut *Arata Izosaki*

Izosaki

Konsep olahan geometri *Arata Izosaki*

Metabolism

Merupakan konsep dimana isozaki berusaha menyatakan unsur – unsur public dan privat dalam satu bangunan, menggunakan analogi biologis dan dalam perkembangannya menggunakan teknologi prefabrication.

Geometri

Prinsip isozaki dalam merancang dengan konsep geometri adalah tidak ada cara untuk merancang dan analisis program arsitektur selain menggunakan bentuk-bentuk dasar.

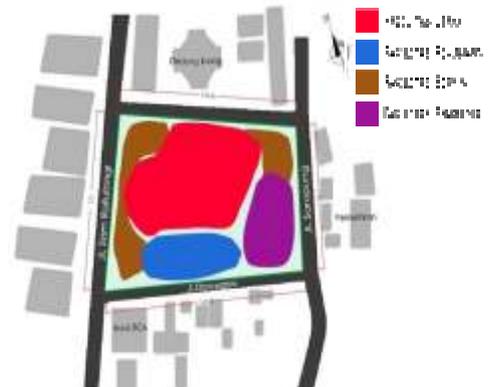
Organis

Upaya Isozaki dalam mendekatkan bangunan dengan alam, menggunakan desain netral dan penyatuan dengan alam. Prinsip horisontalisme dan kontinuitas, ekspresi bahan alam serta penggunaan elemen air mewujudkan konsep organis dalam karya-karya arsitektur Arata Isozaki.

Dari studi tema yang diatas maka terlihat pola bentuk yang sering muncul dalam perancangan arata isozaki adalah, tetap pada bentukan dasar geometri yaitu kotak, bulat dan segitiga dengan permainan pola diagonal sebagai variasi dalam pengolahan denah ataupun fasade bangunan.



Gambar 10. Input Zoning berdasarkan Kebisingan
Sumber: Penulis, 2013



Gambar 11. Input Zoning berdasarkan Kegiatan
Sumber: Penulis, 2013

KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

a. Konsep Perancangan

▪ Aplikasi Tematik

Pasar seni merupakan sarana tempat jual-beli barang maupun jasa seni dan juga tempat hiburan yang dibuat dengan konsep *indoor* maupun *outdoor*. Pendekatan desain tematik yang digunakan yaitu '*Prinsip Maniera menurut Arata Isozaki*' yang mencakup di dalamnya adalah *Organic, Metabolism dan Geometri dalam Arsitektur*'.

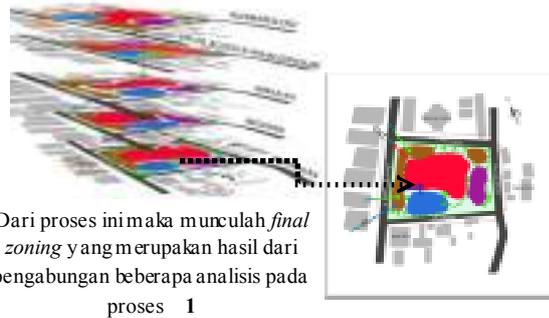
Berikut ini, akan dijelaskan pengaplikasian tematik dalam desain dengan skema konsep perancangan, dengan konsep Overlaying di mana pada proses layering.

▪ Konsep Perancangan Tapak dan Ruang Luar

▪ Konsep Peletakan Massa, Aksesibilitas dan Sirkulasi dalam Tapak

Pada konsep perletakan massa bangunan dilakukan bebrapa tahap yaitu :

1. Proses **overlaying** input dari beberapa analisis tapak
2. **Output** proses **overlaying**
3. Hasil Zoning yang didapat, dikembangkan dan dijadikan 3 alternatif *LAY OUT* dengan pendekatan tema yaitu *Geometri,, Metabolism dan Organic*



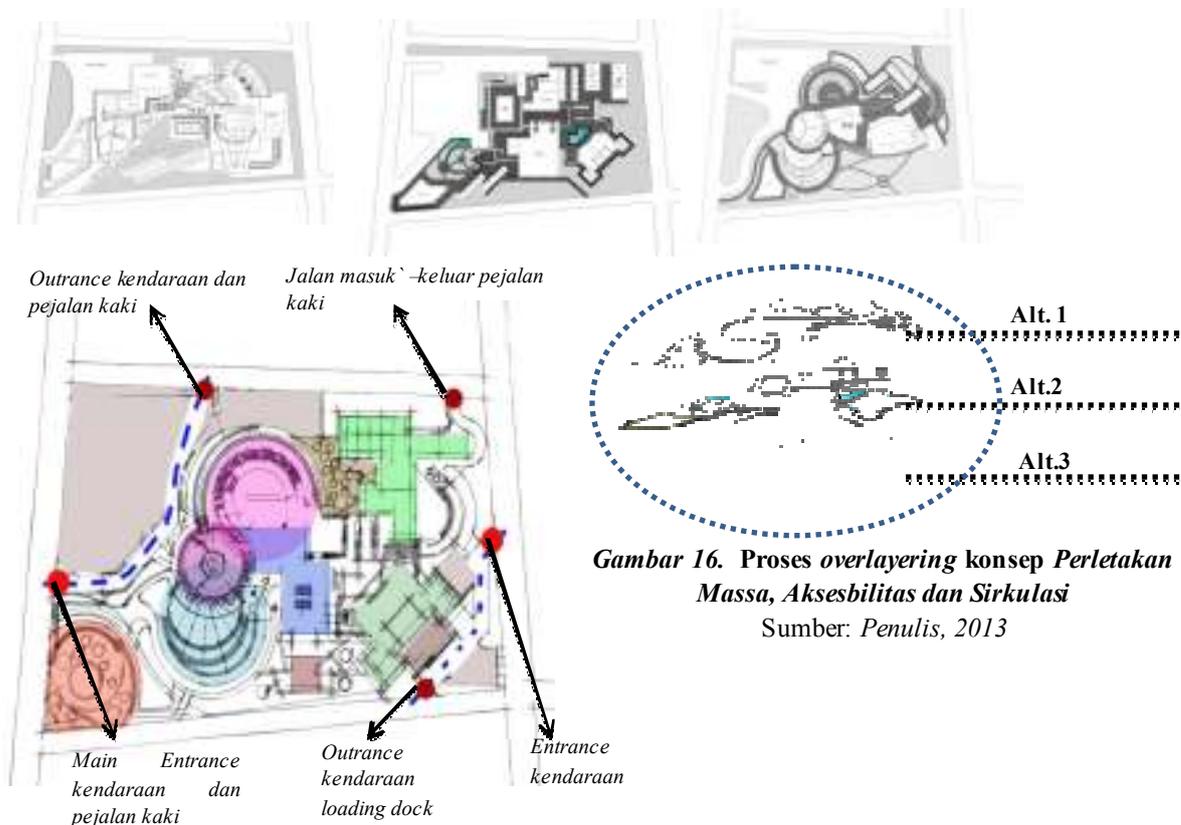
Dari proses ini maka munculah *final zoning* yang merupakan hasil dari penggabungan beberapa analisis pada proses 1

Gambar 15. 3 Alternatif Pendekatan Tema

Sumber: Penulis, 2013

Proses *overlaying* input dari alternatif konsep *Perletakan Massa, Aksesibilitas dan Sirkulasi*.

Hasil dari alternatif yang ada, di gabungkan dan menghasilkan satu *Lay Out Final Konsep Perletakan Massa, Aksesibilitas dan Sirkulasi dan ruang luar*.



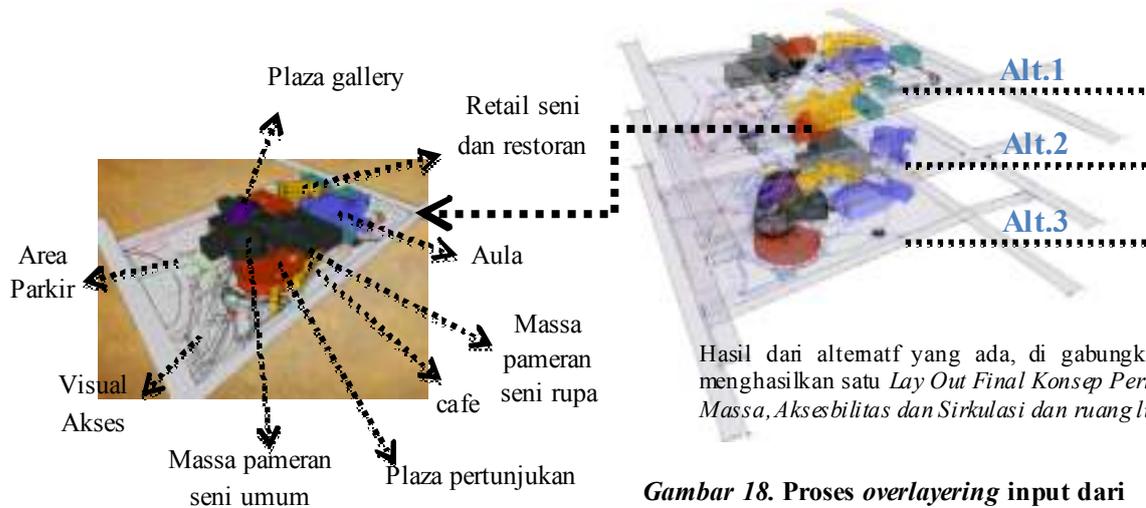
Gambar 16. Proses overlaying konsep Perletakan Massa, Aksesibilitas dan Sirkulasi

Sumber: Penulis, 2013

Gambar 17. Final Konsep Perletakan Massa, Aksesibilitas dan Sirkulasi dan ruang luar

Sumber: Penulis. 2013

- **Konsep Perancangan bangunan**
 - **Gubahan massa dan Pola Denah**



Hasil dari alternatif yang ada, di gabungkan dan menghasilkan satu *Lay Out Final Konsep Perletakan Massa, Aksesibilitas dan Sirkulasi dan ruang luar*

Gambar 18. Proses overlaying input dari alternatif konsep Gubahan dan Pola Denah

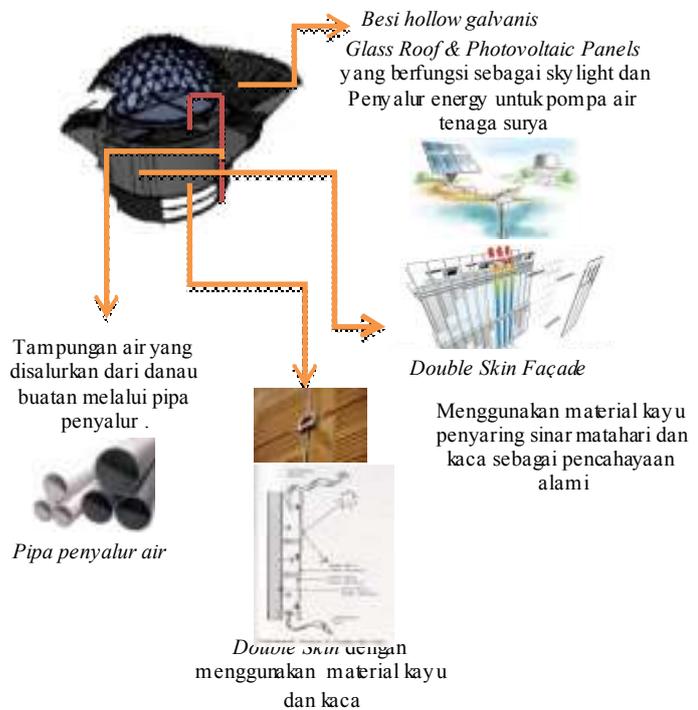
Sumber: Data Pribadi, 2013

- **Konsep Selubung bangunan**

- **Massa Utama**

Pada Massa ini konsep organik lebih banyak dipakai agar membuat suasana dalam ruangan pameran terasa lebih harmoni dengan elemen-elemen alam yang ditekankan pada penggunaan material ataupun kolam buatan dengan air yang mengalir melalui atap.

- **Massa utama/ pameran seni rupa**
- **Massa Plaza gallery**



Pada konsep selubung bangunan 3 tema perancangan masing-masing Geometri, Metabolisme dan Organik memiliki

peran yang menjadikan konsep selubung ini memiliki ciri khas khusus dan memiliki karakter.

- **Struktur Bangunan**

- Sistem struktur dan konstruksi yang digunakan dalam pasar seni ini adalah:
- **Struktur pondasi**, untuk struktur utama menggunakan pondasi Telapak dan pondasi batu kali
- **Struktur tengah/ bangunan** menggunakan kolom, balok dan ada juga yang menggunakan kayu.
- **Struktur atap**, menggunakan struktur Atap Concrete Flat Roof Pada beberapa bagian atap dibuat transparan agar dapat menangkap cahaya matahari.
- **Plat lantai**, menggunakan beton bertulang.
- **Material**, dinding dan atap menggunakan aluminium composite panel dan pasangan bata dan atap menggunakan genteng beton.
- **Selubung**/ sebagian kulit luar bangunan dan dinding interior menggunakan Glass Cladding yang terbuat dari kaca/kristal dan juga material kayu.

HASIL PERANCANGAN

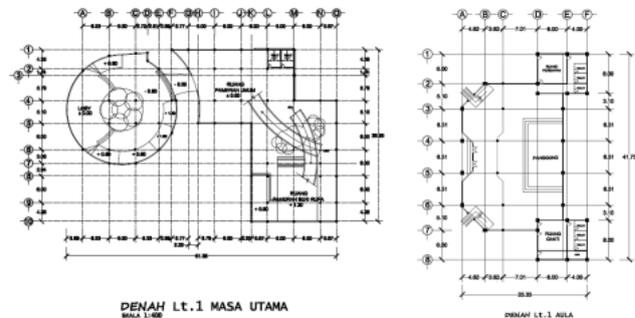
- Aplikasi Konsep Perancangan

Secara umum hasil perancangan Pasar Seni merupakan bentuk akhir dari beberapa analisa dan konsep perancangan yang dilakukan dalam dua tahapan proses perancangan yaitu spiralistik proses desain John Seizel dan Alternatif-alternatif desain Horse Ritel. Melalui tahapan-tahapan tersebut, terbentuk berbagai model dari objek rancangan yang selanjutnya menjadi hasil akhir karena adanya batasan waktu dalam proses tersebut.

- Geometri pada Hasil Perancangan

Penerapan Konsep *Geometri* terlihat pada pola Denah di mana semua bentukan dasar geometri muncul dari hasil transformasi yang tercipta.

Pola denah berkembang dari bentuk lingkaran dan grid yang terlihat pada gambar serta bentuk segitiga yang digabungkan dengan kotak sehingga munculah hasil denah yang terlihat pada gambar denah aula.



Gambar 20. Pola Denah

Sumber: Penulis, 2014

Konsep geometri pada Pasar Seni ini menggunakan unsur Dome/stengah bola, kubus dan lengkungan setengah lingkaran pada bentuk dasarnya. Unsur-unsur dasar geometri tersebut dibuat dengan tingkat ketinggian yang berbeda. Dan dome berfungsi sebagai skylight untuk pencahayaan alami dalam ruang pameran seni.



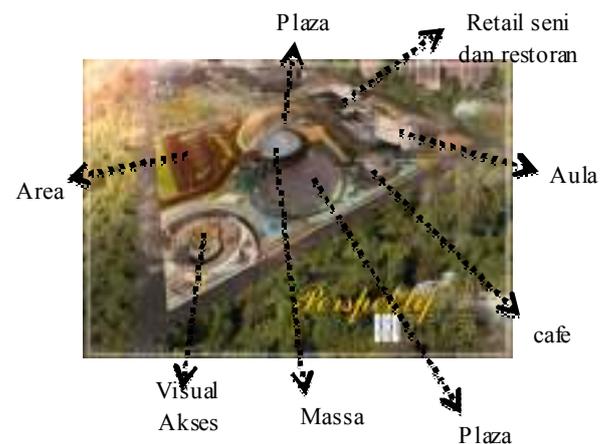
Gambar 21. Tampak Massa

Sumber: Penulis, 2014

- Metabolisme pada Hasil Perancangan

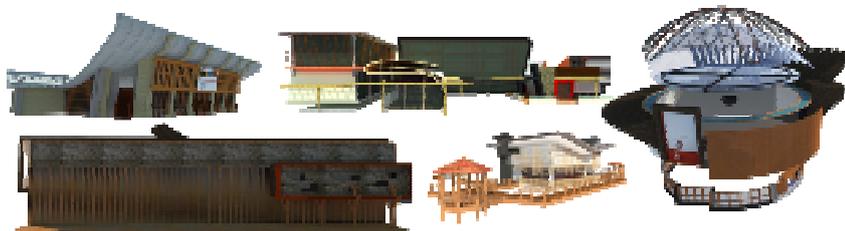
Penerapan Konsep *Metabolisme* terlihat dari Penyatuan dalam satu bahasa antara unsur publik dengan ruang yang bersifat pribadi, yang menjadi landasan dasar metabolisme tercermin dalam bangunan utama, di dalamnya terdapat ruang exhibisi atau ruang pameran yang bersifat public dan Ruang Kerja dengan sifat yang lebih pribadi. Sedangkan bangunan Retail atau bangunan tambahan terpisah oleh taman, danau buatan dan bangunan utama, semua dilihat pada gambar Lay Out dan spot di bawah.

Metabolisme dalam Pasar Seni tercermin juga pada penggunaan berbagai elemen baik struktur maupun material. Material yang digunakan beragam, dari material alami/natural yang



Gambar 22. Perspektif mata burung

Sumber: Penulis, 2014



Gambar 23. hasil perancangan

Sumber: Penulis, 2014

mendekati analogi biologis (granit, batu kali yang diekspos, kayu, bambu serta material alami lainnya) dan material hasil fabrikasi (Kristal kaca).

- Organik pada Hasil Perancangan

Konsep organik yang hadir pada perancangan Pasar Seni ini diwujudkan dengan terciptanya suatu kenyamanan bagi pengunjung di dalam dan di luar ruangan serta memberi kepuasan bagi semua pengunjung yang ada di dalam kawasan Pasar Seni, konsep ini juga hadir dengan penggunaan kolam dalam bangunan serta danau buatan sehingga sangat bermanfaat bagi pengunjung yang membutuhkan suasana alami karena Elemen air merupakan salah satu elemen perwujudan konsep organik. Air pada bangunan pameran seni ini sebagai

rekayasa alam di mana pengunjung bisa merasakan adanya aliran air yang terus-menerus mengalir dan jatuh dari atap bangunan sehingga terkesan seperti air terjun begitu juga dengan danau buatan yang tenang pada Pasar seni memberi efek kesatuan.

Orientasi pada bangunan Pasar Seni ini yaitu mengarah ke Barat didasari adanya aktifitas yang padat sehingga dapat mengundang pengunjung untuk berkunjung ke pasar seni dan juga merupakan akses komersil terbesar di Kota Manado.



Gambar 24. Interior
Sumber: Penulis, 2014

PENUTUP

Setelah melalui proses desain yang panjang, maka Pasar Seni di Manado dengan tema Penerapan prinsip *Maniera* menurut *Arata Isozaki* sebagai pendekatan desain yang menjadi Jiwa dalam karya tulis ini, terhentikan dalam jarak tertentu dari kata ‘akhir’.

Di mulai dari latar belakang masalah untuk meningkatkan kualitas dan fasilitas kesenian yang menurun dan kurang memadai serta hasil-hasil karya seni dari para seniman yang tidak bisa melakukan transaksi jual-beli dengan bebas, maka untuk menjawab permasalahan yang muncul, Pasar Seni sangat perlu dihadirkan.

Penghadiran objek mulai dari proses perencanaan sampai perancangan telah diusahakan semaksimal mungkin terhadap konteks utama rancangan yang berkaitan dengan judul dan tema, sehingga menghasilkan Pasar Seni yang mampu mengekspos karya seni serta menjawab permasalahan yang ada.

Pengembangan perancangan objek ini tidak berhenti ketika kita telah berhasil memadukan konsep fungsi sebuah tempat dengan konsep teoritis arsitektur. Fenomena yang terjadi pada dunia modern saat ini telah membawa perkembangan yang sangat maju dalam dunia rancang bangun dan masih banyak konteks pengembangan yang belum sempat ditelaah oleh karena kekurangan penulis serta batasan cakupan konteks judul rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suselia Palmita Sar, *Medan Art and Design Collage*. Universitas Sumatra Utara. 2009
 Dedi Khandra, *Medan Art Gallery Painting And Sculpture*, Universitas Sumatra Utara, 2010
 Dedi Khandra, Tugas akhir mengenai *Medan Art Gallery Painting And Sculpture*, Universitas Sumatra Utara, 2010
<http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar>, diakses pada tanggal 24 November 2013
<http://manado.tribunnews.com/2012/11/06/tingkat-pengangguran>: diakses pada tanggal 24 November 2013
<http://sulutlink.com/2013/11/15/kemiskinan>, diakses pada tanggal 24 November 2013
 Syahril Donal Hutasuhut, Tugas Akhir mengenai Sanggar Seni Lukis Medan, Universitas Sumatra Utara, 2011
 Fuji Agung S, Seminar Kajian Konsep karya arsitek Arata Isozaki, Universitas Katolik Soegijapranata, 2003, hal.41
 Pengertian Pasar, Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Online, oleh Ebta Setiawan © 2012-2013 versi 1.2, diakses pada tanggal 15 November 2013
Devinition of Art, The American Heritage College Dictionary, diakses pada tanggal 15 November 2013
 Pasar, *Wikipedia, the free encyclopedia.html*, diakses pada tanggal 15 November 2013
 Rangkuti, Khairunnisa. Analisis Pengembangan Pasar Tradisional dan Dampaknya Terhadap Pengembangan Wilayah. Universitas Sumatra Utara, 2005
 Eva Dela Rosa, *Art Studio*, Universitas Sumatra Utara, 2009
 Seni, *Wikipedia, the free encyclopedia.html*, diakses pada tanggal 15 November 2013
<http://Artikel Tentang Macam – Macam Seni>, diakses pada tanggal 24 November 2013
 Syahril Donal Hutasuhut, Sanggar Seni Lukis Medan, Universitas Sumatra Utara, 2011
 Laporan Akhir Penyusunan RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Manado 2010-2030
 Style, *Encyclopædia Britannica, Inc* ©2013 diakses pada tanggal 15 November 2013
 Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) Online, oleh Ebta Setiawan © 2012-2013 versi 1.2 diakses pada tanggal 15 November 2013
Manner, Oxforddictionaries.com diakses pada tanggal 15 November 2013
 Steel, James. *Architecture Today*, Hal 432-46, 2001
<http://www.aneahira.com/metabolisme-adalah.htm> diakses pada tanggal 7 Desember 2013
<http://www.kisho.co.jp/page.php/295> diakses pada tanggal 7 Desember 2013
<http://www.kisho.co.jp> diakses pada tanggal 7 Desember 2013
 Norman Crowe; "Nature and The Idea of A Man-Made World", *The MIT Press, Cambridge Massachussets London England*, 1995.
 Ir.Hari Purnomo, *M.Bdg.Sc., September 2000*
 Mark Wigley: "Deconstructivist Architecture" dalam Phillip Johnson, and Mark Wigley (eds) : *Deconstructivist Architecture ; MOMA ' New York ; pg. 10)*

Gelernter, Mark : "Sources of Architectural Form, a Critical History of Western Design Theory". Manchester University Press. 1995

Meika widdy, *Arsitektur Organik*. Jakarta, 2011

http://en.wikipedia.org/wiki/organic_architecture

Citirukaya, *Penekanan desain Arsitektur organik dan Green Architecture pada perancangan pusat rekreasi dan klub pemancingan*, Kota Semarang, 2003

Idea, Form And Architecture Design Principles In Contemporary Architecture, 1996, Hal:50

Fuji Agung S, *Seminar Kajian Konsep karya arsitek Arata Isosaki*, Universitas Katolik Soegijapranata, 2003, hal.48